Блатной

Короче, я болтался по району. Маленько того, маленько этого. Когда я столкнулся с тайным миром с монстрами и магией… ну… это не так уж отличалось от того тайного мира, который я уже знал. Было просто найти подработку, прямо как раньше

Имя:
Внешность:
Рейтинги:
Очарование: *манипулировать*
Хладнокровие: *действовать под угрозой, прийти на помощь*
Проницательность: *расследовать дело, оценить ситуацию*
Стойкость: *надрать жопу, защитить*
Потусторонность: *применить магию*

Чтобы создать своего блатного, выбери имя. Затем следуй инструкциям ниже, чтобы определить внешность, рейтинги, прошлое, хвост, изнанку, ходы и снаряжение. В конце, представься и выбери историю.

Внешность, выбери один из каждого списка

- Мужчина, женщина, скрыто
- Твёрдый взгляд, дружелюбный взгляд, бдительный взгляд, улыбающийся взгляд, расчётливый взгляд
- Уличная одежда, шитый на заказ костюм, дешёвый костюм, спортивный костюм, непримечательная одежда.

Рейтинги

Выбери одну строку

- ☐ Очарование +1, Хладнокровие +1, Проницательность +2, Стойкость =0, Потусторонность -1
- ☐ Очарование -1, Хладнокровие +1, Проницательность +1, Стойкость +2, Потусторонность =0
- ☐ Очарование -1, Хладнокровие +2, Проницательность +2, Стойкость =0, Потусторонность -1
- ☐ Очарование +2, Хладнокровие +1, Проницательность +1, Стойкость =0, Потусторонность -1
- ☐ Очарование +2, Хладнокровие =0, Проницательность +1, Стойкость -1, Потусторонность +1

Прошлое

Ты занимался не особо легальными делами, прежде чем стать охотником на монстров. Что ты делал?

- ☐ **Рэкетир**. Ты можешь использовать Стойкость вместо Очарования, когда **манипулируешь** с помощью угроз или насилия.
- ☐ **Взломщик**. Когда **ты вламываешься в защищённое место**, брось +Проницательность. На 10+ выбери три, на 7-9 выбери два: ты проник внутрь незамеченным, ты выбрался незамеченным, ты не оставил за собой беспорядка, ты нашёл то, за чем ты направлялся.
- ☐ **Мошенник**. Когда ты собираешься **манипулировать** кем-то, ты можешь спросить хранителя "Что убедит этого человека сделать то, что я хочу?". Хранитель обязан ответить честно, но не обязательно пóлно.
- ☐ **Делец**. Если тебе **нужно купить что-то, продать что-то, или кого-то нанять**, брось +Очарование. На 10+ ты знаешь как раз того человека, который этим заинтересуется. На 7-9 ты знаешь того единственного человека, который может это сделать, но тут есть осложнение. Выбери одно: ты должен ему; он тебя кинул; ты его кинул. При провале единственный человек, который может помочь — кто-то, кто тебя совершенно терпеть не может.
- ☐ **Киллер**. Когда ты делаешь первый выстрел по неподозревающей цели, нанеси +2 урона.
- ☐ **Шарлатан**. Когда ты **хочешь, чтобы люди подумали, что ты используешь магию**, брось +Хладнокровие. На 10 и больше твоя аудитория впечатлена и обманута твоей иллюзией. На 7-9 ты допустил несколько оплошностей, может быть кто-то заметил. Ты так же можешь **манипулировать** людьми с помощью предсказания судьбы. Когда ты так делаешь, спроси: "На что они надеются, прямо сейчас?" как бесплатный вопрос (даже при провале).
- ☐ **Карманник**. Когда ты **крадёшь что-то маленькое**, брось +Очарование. На 10+ ты получил это, и они не заметили, как ты это забрал. На 7-9 ты или не схватил это, или схватил не ту вещь, или они позднее тебя вспомнят: твой выбор.

Хвосты

Ты сделал несколько врагов по дороге сюда. Выбери как минимум двоих, и дай имена вовлечённым людям:

- ☐ Детектив полиции, ________________________, сделал своей личной целью отправить тебя за решётку.
- ☐ У тебя есть соперник, родом из твоего прошлого, ________________________, кто никогда не упустит шанса подставить тебя.
- ☐ Ты разозлил ________________________, авторитетного преступника, и он не упустит шанса уничтожить тебя.
- ☐ ________________________, кто-то с особыми силами, человек или монстр, кого ты использовал в своих интересах.
- ☐ ________________________, старый партнёр, которого ты предал прямо посреди работы.

Тайный мир

Выбери, как ты узнал о настоящем тайном мире. Держи это в уме, когда будешь выбирать ходы в следующей секции, чтобы всё соответствовало друг другу.

- Целью твоей работы было опасное существо. Выбери одно: вампир, оборотень, тролль, рептилоид.
- Ты работал с кем-то, кто был большим, чем он казался. Выбери одно: колдун, демон, фэйри, экстрасенс.
- Ты был нанят кем-то ненормальным. Выбери одно: бессмертный, бог, пришелец из-за грани мира, ведьма.
- Всё пошло не так в ходе работы — включая, но не ограничиваясь, попаданием в (выбери одно): орду гоблинов, стаю упырей, пожирателя снов, саламандру.

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы, и два хода блатного:

- **Артефакт**: ты "нашёл" магический артефакт с полезными силами, и сохранил его. Выбери одно: защитный амулет (1 брони магическое зарядка), счастливый талисман (может быть использован как очко удачи, только один раз), гримуар (изучение книги даёт +1к следующему броску применения магии), ключ от всех дверей (открывает любой магически запечатанный замок), камен беса (слабый демон обязан служить владельцу камня. Бес должен быть призван с помощью использования магии).
- **Бригада**: У тебя есть постоянная бригада, команда из трёх или четырёх человек, которые готовы помочь тебе практически с чем угодно. Они считаются командой.
- **Сделка с Дьяволом**: ты продал свою душу Дьяволу. Выбери одну или две вещи, которые ты получил от твоей сделки: богатство, славу, молодость, чувственные наслаждения, мастерство (добавь +1 к двум рейтингам). Срок платежа наступит или когда ты умрёшь, или в течении шести месяцев (если ты выбрал две вещи, иначе — в течении года).
- **Друзья** в законе: ты знаешь нескольких копов, которых можно убедить отвернуться, или оказать тебе услугу, за соответствующее вознаграждение. Ты должен действовать под угрозой, чтобы связаться с ними, кода тебе надо избавиться от любого внимания служителей закона. За это придётся заплатить, но возможно не прямо сейчас.
- **Принят**: ты принят в банду. Назови банду и опиши, как их операции связаны с твоим прошлым. Ты можешь обратится к членам банды за помощью, но они ожидают платы. У твоих боссов есть задачи для тебя, и найдутся потом, но тебе заплатят. На мелкие проблемы закроют глаза, но тебе лучше не выводить из себя других полноправных гангстеров.
- **Водила**: ты получаешь +1 к броскам, когда ведёшь машину, и ты можешь завести что угодно без ключа (чем оно старше, тем меньше тебе нужно инструментов). У тебя так же есть две удобных, широко распространённых машины (возможно, спорт-кар и фургон).
- **Родной район**: твоя бригада нашла способ делать местных счастливыми — охраняя их покой, гарантируя, что все проблемы нормально улягутся. Когда ты на своём старом месте, ты всегда можешь найти людей, которые спрячут тебя или окажут небольшую услугу, не задавая вопросов.
- **Авторитет**: у тебя есть репутация, происходящая их твоего криминального прошлого. Когда ты раскрываешь, кто ты такой, твоя пугающая репутация считается причиной делать то, что ты скажешь, для хода "манипулировать". Раскрытие своей личности кому-либо разумеется может создать проблемы позднее.

Снаряжение

Эффективное оружие, выбери три:

- Револьвер .22 (1 урона близко перезарядка маленький)
- Револьвер .38 (2 урона близко перезарядка громкий)
- Девятимиллиметровый (2 урона близко громкий)
- Дробовик (3 урона близко кровавый)
- Охотничья винтовка (2 урона далеко громкая)
- Большой нож (1 урон рука)
- Бейсбольная бита (1 урон рука)
- Пистолет-пулемёт (2 урона близко перезарядка авто)
- Автомат (3 урона близко/далеко авто)

Знакомство

Когда вы здесь, дождитесь всех остальных, чтобы вы могли представиться друг другу все вместе.
Пройдитесь по всей группе по очереди. В свой черёд представь своего блатного по имени и внешности, и расскажи остальной группе, что они знают о тебе.

История

Пройдитесь по всей группе ещё раз. Когда будет твоя очередь, выбери одно для каждого из охотников:

Охотник	История	Заметки
	Этот охотник знает о твоём криминальном прошлом. Скажи ему, совершение тобой каких преступлений он видел.	
	Это охотник присутствовал, когда ты решил бросить прошлую жизнь и вместо этого охотится на монстров. Вместе определите, что произошло.	
	Этот охотник — твой младший брат/сестра или ребёнок (возможно, усыновлённый). Ты за ним приглядываешь.	
	Этот охотник — твой двоюродный брат/сестра или более дальний родственник.	
	Этот охотник спас твою жизнь, когда монстр поймал тебя. Теперь ты в долгу перед ним.	
	Этот охотник вместе с тобой занимался не совсем легальным или совсем нелегальным делом. Вместе определит, что это было.	
	Этот охотник — твой моральный компас. Когда ты разговариваешь с ним о разных вещах, его советы поддерживают тебя на правильном пути.	
	Ты испытываешь сильное влечение к этому охотнику. Может быть, однажды ты станешь его достоин.	

Удача

Ты можешь зачеркнуть клеточку удачи, чтобы *либо* изменить сделанный тобой бросок на 12, как будто ты так кинул, *либо* изменить ранение, которое ты должен получить на 0 урона, неважно насколько страшным оно было. Когда все твои клеточки удачи зачёркнуты, твоё везение закончилось.

ОК □□□□□□□ Обречён

Особый ход блатного:

Когда ты тратишь удачу, что-то из твоего прошлого скоро снова появится в твоей жизни.

Урон

Когда ты получаешь урон, отметь столько же клеточек урона. Когда ты получаешь четвёртый урон, отметь "нестабилен"

ОК □□□|□□□□Умираешь Нестабилен: □(нестабильные раны ухудшаются со временем)

Повышение уровня

Опыт: □□□□□

Когда ты совершаешь бросок и получаешь 6 или меньше в сумме, или когда ход предписывает тебе это, отметь клеточку опыта.

Когда ты заполнил все пять клеточек опыта, ты повышаешь уровень. Сотри отметки и выбери улучшение из следующего списка:

Улучшения:

- □ Получи +1 Проницательности, максимум +3
- □ Получи +1 Хладнокровия, максимум +2
- □ Получи +1 Очарования, максимум +2
- □ Получи +1 Стойкости, максимум +2
- □ Возьми ещё один ход блатного
- □ Возьми ещё один ход блатного
- □ Получи союзника: кто-то из твоей старой бригады.
- □ Доберись до заначки денег, сделанной ещё тогда: достаточно, чтобы жить без забот… год или два.
- □ Возьми ход из другого плейбука
- □ Возьми ход из другого плейбука

После того, как ты повысил уровень пять раз, ты квалифицируешься для продвинутых улучшений в добавок к тем. Они перечислены ниже.

Продвинутые улучшения:

- □ Получи +1 к любому рейтингу, максимум +3
- □ Смени тип этого охотника на новый.
- □ Создай второго охотника, чтобы играть им вместе с этим.
- □ Отметь два базовых хода как продвинутые.
- □ Отметь другие два базовых хода как продвинутые.
- □ Отправь этого охотника в отставку, в безопасность.
- □ Получи обратно один потраченный пункт удачи

Получи свою бригаду

Если ты получаешь под свой контроль бригаду, то ты получаешь целую команду людей, готовых помогать тебе. Команда состоит из нескольких человек (обычно 2-6).
Ты можешь уже знать членов команды, или они появятся в игре впервые.
Команда получает один из нижеперечисленных типов. Мотивация говорит хранителю, как им следует действовать.
Когда команда действует как единое целое, она действует в соответствии со своей мотивацией, но отдельные члены команды могут иметь свои собственные мотивации в своё собственное время.
Типы команд:

- ☐ Союзник: подчинённый (мотивация: в точности следовать твоим инструкциям)
- ☐ Союзник: лейтенант (мотивация: следовать духу твоих инструкций)
- ☐ Союзник: друг (мотивация: оказывать эмоциональную поддержку)
- ☐ Союзник: телохранитель (мотивация: перехватывать опасность)
- ☐ Союзник: советник (мотивация: давать тебе советы и показывать картину)
- ☐ Союзник: поддержка (мотивация: быть рядом с тобой

Заметки (команда, ходы, запас и т.д.)